

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-070647

(43)Date of publication of application : 21.03.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

A63F 13/10

(21)Application number : 11-254479

(71)Applicant : SAMII KK

(22)Date of filing : 08.09.1999

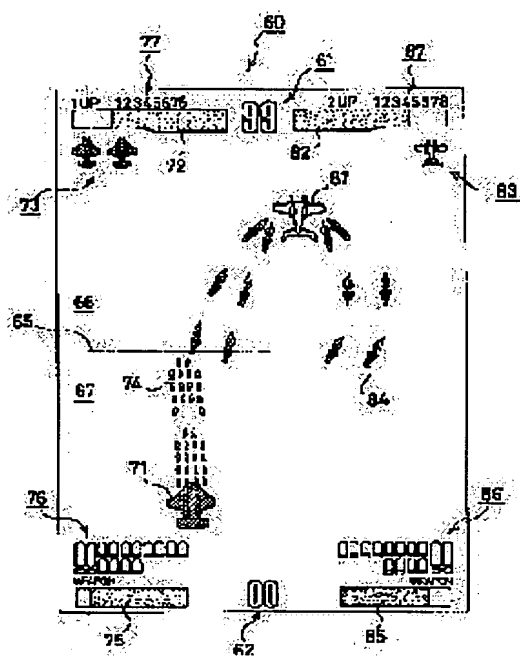
(72)Inventor : KISHIMOTO MORIHISA

## (54) GAME DEVICE

## (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a competitive shooting game having a screen split into two upper and lower sides where characters are located, respectively, offering as fair playing conditions as possible and abundance in a change by making the positions of the characters changeable.

**SOLUTION:** A display screen 60 is split into two upper and lower sides, the former being an upper region 66 and the latter being a lower region 67. A first character 71 operated by one player is displayed on one of the upper region 66 and the lower region 67 by a display control means. A second character 72 operated by the other payer or a control program on the other of the upper region 66 and the lower region 67 is displayed by the display control means. A region exchanging means exchanges the display regions of both characters in accordance with predetermined conditions.



BEST AVAILABLE COPY

## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-70647

(P2001-70647A)

(43)公開日 平成13年3月21日(2001.3.21)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/00  
13/10

識別記号

F I

A 6 3 F 13/00  
13/10

テ-マコ-ト\*(参考)

S 2 C 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数8 O L (全 13 頁)

(21)出願番号

特願平11-254479

(22)出願日

平成11年9月8日(1999.9.8)

(71)出願人 390031783

サミー株式会社

東京都豊島区東池袋2丁目23番2号

(72)発明者 岸本 守央

東京都豊島区東池袋2丁目23番2号 サミ  
ー株式会社内

(74)代理人 100083769

弁理士 北村 仁 (外1名)

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA06 BA00 BA01 BA02

BA05 BB00 BB02 BB06 BB08

BC00 BC07 BC10 BD05 CA01

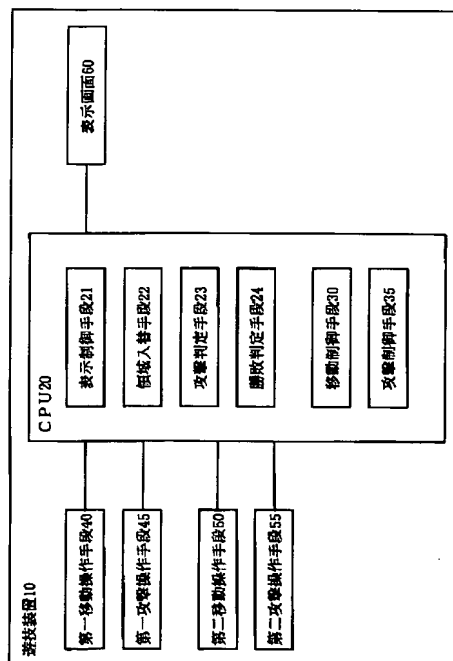
CA06 CB01 CC02 CC03

(54)【発明の名称】 遊技装置

(57)【要約】

【課題】 画面が上下二分割され、その各々に対戦するキャラクターが位置するような対戦シューティングゲームにおいて、各自のキャラクターのポジションを変化可能とすることで、遊技条件をできるだけ公平とするとともに、変化に富む遊技性を提供する。

【解決手段】 表示画面60は上下に二分割され、その上側が上側領域66、下側が下側領域67となる。一の遊技者が操作する第一キャラクター71は、表示制御手段21により、上側領域66及び下側領域67のうちの一方に表示される。また、他の遊技者又は制御プログラムにより操作される第二キャラクター72は、表示制御手段21により、上側領域66及び下側領域67のうちのもう一方に表示される。領域入替手段22は、所定条件に従い、両キャラクターの表示領域を入れ替える。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 一の遊技者により操作される第一キャラクタと、他の遊技者により操作される第二キャラクタとが表示される表示画面と、

上記一の遊技者が、上記第一キャラクタの移動を操作する第一移動操作手段と、

上記他の遊技者が、上記第二キャラクタの移動を操作する第二移動操作手段と、

上記一の遊技者が、上記第一キャラクタから上記第二キャラクタへの攻撃を操作する第一攻撃操作手段と、

上記他の遊技者が、上記第二キャラクタから上記第一キャラクタへの攻撃を操作する第二攻撃操作手段と、

上記第一キャラクタ及び第二キャラクタの攻撃の成否を判定する攻撃判定手段と、

上記攻撃判定手段による判定に基づき、勝敗を判定する勝敗判定手段とを有する遊技装置であって、

前記表示画面において、上下に二分割された上側の上側領域に前記第一キャラクタ及び前記第二キャラクタのうちの一方を表示し、上下に二分割された下側の下側領域にもう一方を表示する表示制御手段を有するとともに、所定の条件に従って、上記上側領域及び上記下側領域に表示されているキャラクタを互いに入れ替える領域入替手段を有することを特徴とする遊技装置。

【請求項2】 遊技者により操作される第一キャラクタと、制御プログラムにより操作される第二キャラクタとが表示される表示画面と、

上記遊技者が、上記第一キャラクタの移動を操作する移動操作手段と、

上記第二キャラクタの移動が制御される移動制御手段と、

上記遊技者が、上記第一キャラクタから上記第二キャラクタへの攻撃を操作する攻撃操作手段と、

上記第二キャラクタから上記第一キャラクタへの攻撃を制御する攻撃制御手段と、

上記第一キャラクタと第二キャラクタとの攻撃を比較し、勝敗を判定する勝敗判定手段とを有する遊技装置であって、

前記表示画面において、上下に二分割された上側の上側領域に前記第一キャラクタ及び前記第二キャラクタのうちの一方を表示し、上下に二分割された下側の下側領域にもう一方を表示する表示制御手段を有するとともに、所定の条件に従って、上記上側領域及び上記下側領域に表示されているキャラクタを互いに入れ替える領域入替手段を有することを特徴とする遊技装置。

【請求項3】 前記表示制御手段は、前記上側領域に表示されるキャラクタは同上側領域内のみに、及び、前記下側領域に表示されるキャラクタは同下側領域内のみにそれぞれ表示することを特徴とする請求項1又は2記載の遊技装置。

【請求項4】 前記領域入替手段は、所定時間の経過に

より、前記上側領域及び前記下側領域に表示されているキャラクタを互いに入れ替えることを特徴とする請求項1、2又は3記載の遊技装置。

【請求項5】 前記領域入替手段は、前記攻撃判定手段により特定の攻撃が成功したと判定された際に、前記上側領域及び前記下側領域に表示されているキャラクタを互いに入れ替えることを特徴とする請求項1、2又は3記載の遊技装置。

【請求項6】 前記領域入替手段は、前記下側領域に表示されているキャラクタが特定のアイテムを取得することにより、前記上側領域及び前記下側領域に表示されているキャラクタを互いに入れ替えることを特徴とする請求項1、2又は3記載の遊技装置。

【請求項7】 前記第一キャラクタ及び前記第二キャラクタはいずれも前後が識別可能であるとともに、前記表示制御手段は、同第一キャラクタ及び同第二キャラクタをいずれも同一方向に向けて表示することを特徴とする請求項1、2、3、4、5又は6記載の遊技装置。

【請求項8】 前記表示制御手段は、前記第一キャラクタ及び前記第二キャラクタを上方へ向けて表示するとともに、背景を下方へスクロールさせることを特徴とする請求項7記載の遊技装置。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、対戦型シューティングゲーム用の遊技装置、特に、自他キャラクタのポジション入れ替えの可能な遊技装置に関する。

【0002】

【従来の技術】従来より、いわゆるビデオゲームにおいて、遊技者の操作により表示画面内を移動する飛行機等を模したキャラクタが、敵キャラクタをミサイル、爆弾等により撃墜、破壊することで点数等を競う、いわゆるシューティングゲームというものが提供されている。

【0003】このシューティングゲームは、通常、横スクロール又は縦スクロールする画面上を飛行するようなイメージで進行するものである。また、このようなシューティングゲームの中には、二人の遊技者が操作するキャラクタが画面上で左右相対し、互いに攻撃し合うという、いわゆる対戦シューティングゲームというものもある。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】上記の対戦シューティングゲームにおいては、対戦する遊技者は左右に並んで画面に相対しつつ遊技が進行する。したがって、各自が操作するキャラクタが移動できる範囲は、必然的に画面の各自が位置する側の右半分又は左半分に限定されざるを得ない。

【0005】また、これに対して、縦長の画面を採用し、上下に二分割して、上半分と下半分とに各自のキャ

ラクタを配することもできるが、上から下への攻撃と、下から上への攻撃とでは操作感も異なり、ゲームの公平が保てないおそれがある。そこで、本発明は、画面が上下二分割され、その各々に対戦するキャラクタが位置するような対戦シューティングゲームにおいて、各自のキャラクタのポジションを変化可能とすることで、遊技条件をできるだけ公平とするとともに、変化に富む遊技性を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】（請求項1）上記の課題に鑑み、本発明のうち請求項1記載の発明は、一の遊技者により操作される第一キャラクタ71と、他の遊技者により操作される第二キャラクタ81とが表示される表示画面60と、上記一の遊技者が、上記第一キャラクタ71の移動を操作する第一移動操作手段40と、上記他の遊技者が、上記第二キャラクタ81の移動を操作する第二移動操作手段50と、上記一の遊技者が、上記第一キャラクタ71から上記第二キャラクタ81への攻撃を操作する第一攻撃操作手段45と、上記他の遊技者が、上記第二キャラクタ81から上記第一キャラクタ71への攻撃を操作する第二攻撃操作手段55と、上記第一キャラクタ71及び第二キャラクタ81の攻撃の成否を判定する攻撃判定手段23と、上記攻撃判定手段23による判定に基づき、勝敗を判定する勝敗判定手段24とを有する遊技装置10であって、前記表示画面60において、上下に二分割された上側の上側領域66に前記第一キャラクタ71及び前記第二キャラクタ81のうちの一方を表示し、上下に二分割された下側の下側領域67にもう一方を表示する表示制御手段21を有するとともに、所定の条件に従って、上記上側領域66及び上記下側領域67に表示されているキャラクタを互いに入れ替える領域入替手段22を有することを特徴とする。

【0007】本請求項記載の遊技装置10で実施される遊技は、二人の遊技者の対戦に係るものである。「表示画面」とは、遊技者の操作するキャラクタ、背景、その他の表示を映し出す画面をいう。通常、この表示画面60は、ブラウン管、液晶等の、映像を表示する装置の画面に表示される。この表示画面60は、上下に二分割され、その上側が「上側領域」と称され、その下側が「下側領域」と称される。なお、本請求項記載の発明では、この表示画面60は縦長形状であることが望ましい。

【0008】「第一キャラクタ」とは、二人の遊技者のうち一方の遊技者によって操作されるキャラクタをいい、また、「第二キャラクタ」とは、もう一方の遊技者によって操作されるキャラクタをいう。これらのキャラクタは、たとえば、飛行機、宇宙船を模した図柄として表される。「表示制御手段」とは、上記第一キャラクタ71を表示画面60の上側領域66及び下側領域67の一方に表示し、かつ、上記第二キャラクタ81を表示画面60の上側領域66及び下側領域67のもう一方に表示する手段をいう。この表示制御手段21は、たとえば、遊技装置10の制

御プログラムの一部として表すことができる。

【0009】「第一移動操作手段」及び「第二移動操作手段」には、たとえば、ジョイスティック、八方向レバー等の装置を用いることができる。「第一攻撃操作手段」及び「第二攻撃操作手段」には、たとえば、ボタンスイッチ等の装置を用いることができる。「攻撃判定手段」とは、上記第一攻撃操作手段45及び第二攻撃操作手段55によって行われた攻撃の成否を判定する手段をいう。たとえば、移動する各キャラクタから発せられた銃弾等の座標と、標的となるキャラクタの座標との一致をもって攻撃成功と判定することができる。この攻撃判定手段23は、たとえば、遊技装置10の制御プログラムの一部として表すことができる。

【0010】「勝敗判定手段」とは、いずれのプレーヤーが勝者となったかを判定する手段をいう。たとえば、この遊技装置10においては、所定のポイントをゲージ等により視覚的に表示することができる。そして、上記攻撃判定手段23により攻撃成功と判定されるごとにこのポイントを減少させ、先に0になった方が負けと判定することができる。この勝敗判定手段24は、たとえば、遊技装置10の制御プログラムの一部として表すことができる。

【0011】「領域入替手段」とは、所定条件に従って、各キャラクタが表示される領域を反対にする手段をいう。たとえば、第一キャラクタ71が上側領域66に、第二キャラクタ81が下側領域67にそれぞれ表示されている場合には、第一キャラクタ71を下側領域67に、第二キャラクタ81を上側領域66にそれぞれ表示させることとなっている。また、その逆の場合のこともある。

【0012】上記所定条件の例としては一定時間の経過、又は、特定の攻撃の成功等がある。具体的には、それぞれのキャラクタが移動可能な範囲がそれぞれ座標で定義されている場合、これらの座標の数値を互いに入れ替えることで、領域の入れ替えをすることが可能である。この領域入替手段22は、たとえば、遊技装置10の制御プログラムの一部として表すことができる。

【0013】上記により、二人の遊技者がそれぞれ操作するキャラクタが上下に分かれて攻撃し合うような遊技を行う遊技装置10において、上下の位置の差による遊技条件の不公平を解消することが可能となっている。また、変化ある遊技性を提供することが可能ともなっている。

（請求項2）また、本発明のうち請求項2記載の発明は、遊技者により操作される第一キャラクタ71と、制御プログラムにより操作される第二キャラクタ81とが表示される表示画面60と、上記遊技者が、上記第一キャラクタ71の移動を操作する移動操作手段と、上記第二キャラクタ81の移動が制御される移動制御手段30と、上記遊技者が、上記第一キャラクタ71から上記第二キャラクタ81への攻撃を操作する攻撃操作手段と、上記第二キャラク

10

20

30

40

50

タ81から上記第一キャラクタ71への攻撃を制御する攻撃制御手段35と、上記第一キャラクタ71と第二キャラクタ81との攻撃を比較し、勝敗を判定する勝敗判定手段24とを有する遊技装置10であって、前記表示画面60において、上下に二分割された上側の側領域66に前記第一キャラクタ71及び前記第二キャラクタ81のうちの一方を表示し、上下に二分割された下側の側領域67にもう一方を表示する表示制御手段21を有するとともに、所定の条件に従って、上記上側領域66及び上記下側領域67に表示されているキャラクタを互いに入れ替える領域入替手段22を有することを特徴とする。

【0014】本請求項記載の遊技装置10で実施される遊技は、一人の遊技者が、コンピュータを相手に対戦する遊技に係るものである。「表示画面」とは、遊技者の操作するキャラクタ、背景、その他の表示を映し出す画面をいう。通常、この表示画面60は、ブラウン管、液晶等の、映像を表示する装置の画面に表示される。この表示画面60は、上下に二分割され、その上側が「上側領域」と称され、その下側が「下側領域」と称される。なお、本請求項記載の発明では、この表示画面60は縦長形状であることが望ましい。

【0015】「第一キャラクタ」とは、遊技者によって操作されるキャラクタをいい、また、「第二キャラクタ」とは、遊技装置10の制御プログラムによって操作されるキャラクタをいう。これらのキャラクタは、たとえば、飛行機、宇宙船を模した図柄として表される。「表示制御手段」とは、上記第一キャラクタ71を表示画面60の上側領域66及び下側領域67の一方に表示し、かつ、上記第二キャラクタ81を表示画面60の上側領域66及び下側領域67のもう一方に表示する手段をいう。この表示制御手段21は、たとえば、遊技装置10の制御プログラムの一部として表すことができる。

【0016】「移動操作手段」には、たとえば、ジョイスティック、八方向レバー等の装置を用いることができる。「攻撃操作手段」には、たとえば、ボタンスイッチ等の装置を用いることができる。「移動制御手段」とは、上記第二キャラクタ81の表示画面60上における移動を制御する手段をいう。この移動制御手段30は、たとえば、遊技装置10の制御プログラムの一部として表すことができる。

【0017】「攻撃制御手段」とは、上記第二キャラクタ81の表示画面60上における攻撃を制御する手段をいう。この攻撃制御手段35は、たとえば、遊技装置10の制御プログラムの一部として表すことができる。「攻撃判定手段」とは、上記攻撃操作手段及び攻撃制御手段35によって行われた攻撃の成否を判定する手段をいう。たとえば、移動する各キャラクタから発せられた銃弾等の座標と、標的となるキャラクタの座標との一致をもって攻撃成功と判定することができる。この攻撃判定手段23は、たとえば、遊技装置10の制御プログラムの一部とし

て表すことができる。

【0018】「勝敗判定手段」とは、プレーヤー及びコンピュータのいずれが勝者となったかを判定する手段をいう。たとえば、この遊技装置10においては、所定のポイントをゲージ等により視覚的に表示することができる。そして、上記攻撃判定手段23により攻撃成功と判定されるごとにこのポイントを減少させ、先に0になった方が負けと判定することができる。この勝敗判定手段24は、たとえば、遊技装置10の制御プログラムの一部として表すことができる。

【0019】「領域入替手段」とは、所定条件に従って、各キャラクタが表示される領域を反対にする手段をいう。たとえば、第一キャラクタ71が上側領域66に、第二キャラクタ81が下側領域67にそれぞれ表示されている場合には、第一キャラクタ71を下側領域67に、第二キャラクタ81を上側領域66にそれぞれ表示させることとなっている。また、その逆の場合のこともある。

【0020】上記所定条件の例としては一定時間の経過、又は、特定の攻撃の成功等がある。具体的には、それぞれのキャラクタが移動可能な範囲がそれぞれ座標で定義されている場合、これらの座標の数値を互いに入れ替えることで、領域の入れ替えをすることが可能である。この領域入替手段22は、たとえば、遊技装置10の制御プログラムの一部として表すことができる。

【0021】上記により、遊技者及び制御プログラムがそれぞれ操作するキャラクタが上下に分かれて攻撃し合うような遊技を行う遊技装置10において、上下の位置の差による遊技条件の不公平を解消することが可能となっている。また、変化ある遊技性を提供することが可能となっている。

（請求項3）更に、本発明のうち請求項3記載の発明は、請求項1又は2記載の発明の特徴に加え、前記表示制御手段21は、前記上側領域66に表示されるキャラクタは同上側領域66内のみに、及び、前記下側領域67に表示されるキャラクタは同下側領域67内のみにそれぞれ表示することを特徴とする。

【0022】すなわち、各領域に表示されるキャラクタは、他の領域へ移動することが不可能となっている。

（請求項4）加えて、本発明のうち請求項4記載の発明は、請求項1、2又は3記載の発明の特徴に加え、前記領域入替手段22は、所定時間の経過により、前記上側領域66及び前記下側領域67に表示されているキャラクタを互いに入れ替えることを特徴とする。

【0023】すなわち、請求項1、2又は3記載の発明における領域入替手段22によるキャラクタ入れ替えの条件を、所定時間の経過によるものとしている。

（請求項5）また、本発明のうち請求項5記載の発明は、請求項1、2又は3記載の発明の特徴に加え、前記領域入替手段22は、前記攻撃判定手段23により特定の攻撃が成功したと判定された際に、前記上側領域66及び前

10

20

30

40

50

記下側領域67に表示されているキャラクタを互いに入れ替えることを特徴とする。

【0024】すなわち、請求項1、2又は3記載の発明における領域入替手段22によるキャラクタ入れ替えの条件を、特定の攻撃の成功によるものとしている。「特定の攻撃」とは、特定の操作を行ったときに可能になるものでも、また、特定のタイミングによって可能になるものでもよい。

（請求項6）更に、本発明のうち請求項6記載の発明は、請求項1、2又は3記載の発明の特徴に加え、前記領域入替手段22は、前記下側領域67に表示されているキャラクタが特定のアイテムを取得することにより、前記上側領域66及び前記下側領域67に表示されているキャラクタを互いに入れ替えることを特徴とする。

【0025】すなわち、請求項1、2又は3記載の発明における領域入替手段22によるキャラクタ入れ替えの条件を、所定のアイテムの取得によるものとしている。

「アイテム」とは、画面上に所定のプログラムに従って表示されるキャラクタをいう。このアイテムは、通常、画面上を落下する等の移動をすることとなっている。そして、たとえば、遊技者又は制御プログラムが操作するキャラクタが、この移動するアイテムとうまく表示画面60上の座標を一致させることによって、「取得」されることとすることができる。

【0026】（請求項7）加えて、本発明のうち請求項7記載の発明は、請求項1、2、3、4、5又は6記載の発明の特徴に加え、前記第一キャラクタ71及び前記第二キャラクタ81はいずれも前後が識別可能であるとともに、前記表示制御手段21は、同第一キャラクタ71及び同第二キャラクタ81をいずれも同一方向に向けて表示することを特徴とする。

【0027】たとえば、第一キャラクタ71及び第二キャラクタ81を戦闘機を模したものとすると、各々が向かい合っている場合には、各々が前方へ進むと互いにすれ違ってしまふこととなる。そこで、本請求項記載の発明のように両キャラクタが向く方向を同一にすることで、このような問題点を解消することとした。

【0028】（請求項8）また、本発明のうち請求項8記載の発明は、請求項7記載の発明の特徴に加え、前記表示制御手段21は、前記第一キャラクタ71及び前記第二キャラクタ81を上方へ向けて表示するとともに、背景を下方へスクロールさせることを特徴とする。

【0029】すなわち、背景を下方へスクロールさせることで、下方領域に表示されるキャラクタが上方領域に表示されるキャラクタを追いかけて、互いに戦闘を行うような遊技感を生じさせることが可能となる。

【0030】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照しつつ本発明の一の実施の形態を説明する。

（遊技の概要）本実施の形態においては、遊技装置10の

表示画面60（図1参照）に映し出される遊技画面は、図6のようになっている。以下、この図6を参照しつつ、本実施の形態に係る遊技装置10において実施される遊技の概要を説明する。

【0031】この遊技においては、表示画面60は実際には表示されない境界65によって上下に分割されている。このうち、境界65の上側を上側領域66と、及び境界65の下側を下側領域67とそれぞれ称する。そして、これらの領域のそれぞれに、戦闘機を模したキャラクタが表示され、他の領域へ向けて互いに銃弾、爆弾等の攻撃手段74,84を撃ち合うことで戦闘が行われることとなっている。すなわち、上側領域66から下側領域67へ、また、下側領域67から上側領域66へそれぞれ攻撃が行われる。

【0032】本実施の形態に係る遊技装置10では、遊技者が一人でプレイする1プレーヤーモード、及び、二人の遊技者が対戦する2プレーヤーモードが可能となっている。そして、1プレーヤーモードにおいては、上記各領域に表示されるキャラクタのうち、一方が遊技者が操作する第一キャラクタ71、及び、もう一方が制御プログラムにより操作される第二キャラクタ81となっている。また、2プレーヤーモードにおいては、上記第二キャラクタ81は、もう一人の遊技者によって操作される。なお、図6においては、第一キャラクタ71は下側領域67に、及び、第二キャラクタ81は上側領域66にそれぞれ表示されている。

【0033】本実施の形態に係る遊技装置10には、図6には示さない操作装置が2組、表示画面60に対して右側及び左側に設けられている。各組の操作装置は、八方向スティックと、2個のボタンスイッチとから構成されている。1プレーヤーモードにおいては、これらのうちの1組のみが使用される。また、2プレーヤーモードにおいては、2組とも使用される。

【0034】また、これらの操作装置の付近には、図示しないコイン投入口がそれぞれ設けられる。そして、コインが投入された側の操作装置が、1プレーヤーモードにおいて操作可能となる。また、1プレーヤーモードにおいても一方のコイン投入口にコインが投入されることで、後述の「乱入」が発生し、2プレーヤーモードに移行することとなっている。

【0035】各領域内に表示されるキャラクタは、上記の八方向スティック、又は、1プレーヤーモードにおいては制御プログラムによる制御によって各領域内を移動可能となっている。また、前記の2個のボタンスイッチの一方は「Aボタン」と、及び、もう一方は「Bボタン」と称せられ、これらは攻撃の際に使用されるが、それぞれ異なる攻撃のために用いられる。また、キャラクタがいずれの領域に表示されているかによっても異なる機能を有する。

【0036】まず、キャラクタが下側領域67に表示されている場合には、以下の攻撃が可能である。第一に、A

ボタンを押すことでキャラクタから上側領域66に向けて発射される銃弾によって相手方を攻撃する「通常弾攻撃」である。第二に、Aボタンを押すことでキャラクタから上側領域66に向けて発射される「インタラプティングショット」である。

【0037】第三に、Bボタンを押すことで通常弾攻撃より射程は短い威力の大きい爆弾によって相手方を攻撃する「爆弾攻撃」である。「通常弾攻撃」と「インタラプティングショット」とは、キャラクタが下側領域67で表示される位置によって撃ち分けることが可能である。また、これらの攻撃がなされるたびに、表示画面60下方に表示されている残弾ゲージ75,85が減少していく。更に、残弾ゲージ75,85がゼロになると、自動的に最大値まで充填されるが、その間はこれらの攻撃はできなくなる。なお、「インタラプティングショット」に関しては、更に後述する。

【0038】また、「爆弾攻撃」を行うたびに、上記残弾ゲージ75,85の上方に位置する爆弾表示部76,86に視覚的に表示されている爆弾の数が減少し、これがゼロになるとこの攻撃はできなくなる。一方、キャラクタが上側領域66に表示されている場合には、以下の攻撃が可能である。

【0039】第一に、Aボタンを押すことでキャラクタから下側領域67に向けて発射される銃弾によって相手方を攻撃する「通常弾攻撃」である。この攻撃における銃弾は、発射された位置から真っ直ぐに下方へ移動するものである。第二に、Aボタンを押すことでキャラクタから下側領域67に表示されるキャラクタに向かっていく援護機によって相手方を攻撃する「援護機攻撃」である。この攻撃における援護機は、自ら相手方のキャラクタへ向かって移動するものである。

【0040】第三に、Bボタンを押すことでキャラクタが一定時間巨大化する「特殊攻撃」である。「通常弾攻撃」と「援護機攻撃」とは、キャラクタが下側領域67で表示される位置によって撃ち分けることが可能である。また、これらの攻撃がなされるたびに、表示画面60下方に表示されている残弾ゲージ75,85が減少していく。更に、残弾ゲージ75,85がゼロになると、自動的に最大値まで充填されるが、その間はこれらの攻撃はできなくなる。

【0041】また、「特殊攻撃」を行うたびに、上記残弾ゲージ75,85の上方に位置する爆弾表示部76,86に視覚的に表示されている爆弾の数が減少し、これがゼロになるとこの攻撃はできなくなる。遊技中は、表示画面60下端中央に表示されるターンタイマー62によって、カウントダウンが行われる。このターンタイマー62で示される時間を「ターン」と称し、原則としてこの「ターン」が経過することにより、各キャラクタが表示される領域が入れ替わる。なお、下側領域67のキャラクタによる前記インタラプティングショットの成功により、ターンタイマー

62の表示にかかわらず強制的に表示される領域が入れ替わることもなっている。また、詳述はしないが所定の条件に従って、表示画面60を落下する「入替アイテム」が表示される場合があり、これを下側領域67のキャラクタが取得した場合にも、ターンタイマー62の表示にかかわらず強制的に表示される領域が入れ替わることもなっている。

【0042】各プレイヤーは自機を3機保有し、そのうち表示画面60に表示される1機を除いた分が、表示画面60上端付近の残機表示部73,83で表示される。各キャラクタは、それぞれ表示画面60上端付近の耐久力ゲージ72,82で表示される一定値の耐久力を有する。そして、前記の各攻撃がキャラクタに当たると、耐久力は減少し、それが耐久力ゲージ72,82の減少で表される。

【0043】遊技中は、表示画面60上端中央に表示されるラウンドタイマー61によって、カウントダウンが行われる。このラウンドタイマー61で示される時間を「ラウンド」と称し、1回の戦闘の制限時間となっている。この「ラウンド」経過時に耐久力がより少ない方、又は、「ラウンド」経過前に耐久力がゼロになった方が、当該「ラウンド」における敗者となる。そして、敗者は自機を一機失う。

【0044】1プレイヤーモードにおいてプレイヤー側が自機を全て失えばゲームオーバーとなる。一方、コンピュータ側が全機失った場合にはプレイヤーは当該「ステージ」をクリアしたことになり、次の「ステージ」へ進む。なお、プレイヤー側及びコンピュータ側双方が3機ずつ所有しているため、1ステージは、最短で3ラウンド、最長で5ラウンドとなる。

【0045】また、2プレイヤーモードにおいては、自機を全て失ったプレイヤーは敗者となり、当該プレイヤーは遊技から去ることとなる。一方、勝者は引き続き1プレイヤーモードで遊技を継続することができる。表示画面60の上端には、プレイヤーが獲得した得点を表示する得点表示部77,87が設けられている。得点は、敵機の撃墜、ステージクリア、特定のアイテム取得等により生じ、得点表示部77,87に加算されていく。

【0046】1プレイヤーモードは複数の「ステージ」から成る。そして、途中で通常キャラクタより攻撃力の大きい中ボスステージがある。更に、最終ステージに最強のラストボスステージがあり、これをクリアして遊技全体をクリアしたことになる。遊技は、基本的に1プレイヤーモードで開始されるが、その途中で他のプレイヤーのコイン投入（以下、これを「乱入」と称する。）により2プレイヤーモードへ移行する。そして、乱入されたプレイヤーが勝者となった際には、乱入時のステージで1プレイヤーモードが再開される。一方、乱入したプレイヤーが勝者となった際には、乱入したプレイヤーの第1ステージから1プレイヤーモードが開始される。いずれの際にも、勝者が2プレイヤーモードで獲得したス

コアは得点表示部77,87に加算される。

【0047】なお、キャラクタの属性を表示する得点表示部77,87、耐久力ゲージ72,82、残機表示部73,83、爆弾表示部76,86及び残弾ゲージ75,85は、表示画面60の右側及び左側にそれぞれ表示される。そして、1プレーヤーモードにおいては、その一方がプレーヤー側のキャラクタの属性を、もう一方がコンピュータ側のキャラクタの属性をそれぞれ表すこととなっている。また、2プレーヤーモードにおいては、プレーヤーが操作する操作装置の側に表示される方が、当該プレーヤー側のキャラクタの属性を表すこととなっている。

【0048】（各手段の関係）以下、本実施の形態に係る各手段の関係を、図1に示す機能ブロック図を参照しつつ説明する。第一移動操作手段40及び第二移動操作手段50とは、前記の操作装置における八方向スティックをいう。また、第一攻撃操作手段45及び第二攻撃操作手段55とは、前記の操作装置における2個のボタンスイッチをいう。これらはいずれもプレーヤーが操作するものである。そして、1プレーヤーモードにおいては、前記左右の操作装置のうち、プレーヤーはどちらか一方を操作することとなるが、ここで、プレーヤーが操作する方が、「第一移動操作手段」及び「第一攻撃操作手段」となる。なお、もう一方の八方向スティック及びボタンスイッチへの操作は無効となる。

【0049】また、2プレーヤーモードにおいては、乱入された方のプレーヤーが第一プレーヤーとなり、この第一プレーヤーが操作する方が「第一移動操作手段」及び「第一攻撃操作手段」となる。また、乱入した方のプレーヤーが「第二プレーヤー」となり、この第二プレーヤーが操作する方が「第二移動操作手段」及び「第二攻撃操作手段」となる。

【0050】一方、1プレーヤーモードにおいては、第二移動操作手段50の代わりに移動制御手段30が、コンピュータ側のキャラクタの移動を制御する。そして、第二攻撃操作手段55の代わりに攻撃制御手段35が、コンピュータ側のキャラクタの攻撃を制御する。すなわち、移動制御手段30及び攻撃制御手段35は、記憶されたいくつかのパターンの中から、規則的、又はランダムに選択したパターンに従い、キャラクタの移動及び攻撃を制御する。

【0051】遊技を制御するCPU20は、制御プログラムに従って、以下の表示制御手段21、領域入替手段22、攻撃判定手段23、勝敗判定手段24、移動制御手段30及び攻撃制御手段35としての役割を果たす。表示制御手段21は、キャラクタや攻撃の図柄、及び背景等を、ブラウン管による表示画面60に表示させる。1プレーヤーモードでは、プレーヤーが操作するキャラクタが第一キャラクタ71、また、コンピュータが制御するキャラクタが第二キャラクタ81となる。2プレーヤーモードでは、第一プレーヤーが操作するキャラクタが第一キャラクタ71、ま

た、第二プレーヤーが操作するキャラクタが第二キャラクタ81となる。そして、表示制御手段21は、この第一キャラクタ71を、上側領域66及び下側領域67のいずれかに表示する。そして、第二キャラクタ81は、第一キャラクタ71が表示される領域の反対側の領域に表示される。いずれの場合も、それぞれの領域に表示されているキャラクタの移動範囲はパラメータによって制限され、表示画面60上には表示されない境界65を越えて他の領域へ移動することはない。

【0052】領域入替手段22は、所定の条件に従い、表示制御手段21に、各キャラクタを、現在表示されている領域と反対の領域に表示させる。たとえば、第一キャラクタ71が下側領域67に、第二キャラクタ81が上側領域66にそれぞれ表示されている場合には、後述の所定の条件により、第一キャラクタ71が上側領域66に、第二キャラクタ81が下側領域67にそれぞれ表示されることとなる。また、この逆の場合もある。

【0053】攻撃判定手段23は、個々の攻撃の成否を判定する。具体的には、表示画面60上に表示される攻撃手段74,84と、各キャラクタとの位置を示す座標が一致した場合に、攻撃が当たったものと判定される。そして、攻撃の成功により、その攻撃力に応じて耐久力を減少させ、これを耐久力ゲージ72,82として表示制御手段21に表示させる。

【0054】勝敗判定手段24は、各ラウンドにおける勝敗を判定する。すなわち、一方のキャラクタの耐久力の枯渇により、又は、ラウンド終了時の耐久力を比較して、当該ラウンドにおける勝者を決定するとともに、表示制御手段21に、その旨を表示させる。

（遊技の進行）

（1プレーヤーモード）以下、図2及び図3を参照しつつ、1プレーヤーモードにおける遊技の進行について説明する。なお、フローチャート中の「S」は、ステージ数を表すパラメータである。また、「1P」は「プレーヤー」を、「C」は「コンピュータ」をそれぞれ略記したものである。

【0055】1プレーヤーモードは、図2のS100に示す段階及びS101に示す段階で示されるデモ段階、図2のその他の段階で示されるラウンド戦闘段階、及び、図3で示される勝敗判定段階に分けられる。

（デモ段階）電源投入直後は、1プレーヤーモードが開始されるようになっている。まず、S100に示す段階において、表示画面60にデモ画面が表示される。そして、S101に示す段階において、プレーヤーによってコインが投入されたか否かが判断される。投入されていなければ、再びS100に示す段階へ進み、表示画面60にデモ画面が表示される。一方、投入されていれば、S110に示す段階へ進む。

【0056】（ラウンド戦闘段階）S110に示す段階においては、ステージ数を表すパラメータが初期化される。



ここでは、同パラメータは初期値として「1」と設定され、第1ステージからゲームが開始されることとなる。そして、S120に示す段階へ進む。S120に示す段階においては、同パラメータで示されるステージが開始される。そして、S130に示す段階へ進む。

【0057】S130に示す段階においては、ラウンドのカウンタダウンが開始される。すなわち、表示画面60上のラウンドタイマー61に最大値が表示され、刻一刻とその数値が減少していく。なお、各ステージの第1ラウンドの開始時においては、上側領域66には第二キャラクタ81が表示され、また、下側領域67には第一キャラクタ71が表示される。しかし、それ以降のラウンドにおいては、直前のラウンド終了時点で上側領域66に表示されていたキャラクタは下側領域67に、また、下側領域67に表示されていたキャラクタは上側領域66にそれぞれ表示されることとなる。

【0058】この段階以降、第一キャラクタ71の移動は、プレイヤーの操作により、第一移動操作手段40により行われる。すなわち、第一移動操作手段40に加えられた操作が、表示制御手段21により、第一キャラクタ71の移動として表示画面60に表示される。一方、第二キャラクタ81の移動は、移動制御手段30により行われる。すなわち、移動制御手段30からの所定の信号を受けた表示制御手段21により、第二キャラクタ81の移動として表示画面60に表示される。

【0059】また、第一キャラクタ71の攻撃は、プレイヤーの操作により、第一攻撃操作手段45により行われる。すなわち、第一攻撃操作手段45に加えられた操作が、表示制御手段21により、第一キャラクタ71からの攻撃手段74として表示画面60に表示される。一方、第二キャラクタ81の攻撃は、攻撃制御手段35により行われる。すなわち、攻撃制御手段35からの所定の信号を受けた表示制御手段21により、第二キャラクタ81の攻撃手段84として表示画面60に表示される。

【0060】以上により、両キャラクタによる互いへの攻撃が可能となる。そして、S140に示す段階へ進む。S140に示す段階においては、ターンのカウンタダウンが開始される。すなわち、表示画面60上のターンタイマー62に最大値が表示され、刻一刻とその数値が減少していく。そして、S150に示す段階へ進む。

【0061】S150に示す段階においては、この段階までに「乱入」が発生したか否かが判断される。すなわち、現在プレーしているプレイヤーと反対側のコイン投入口に、別のプレイヤーがコインを投入したか否かが判断される。ここで、投入されていれば、図4のS300に示す段階へ進んで2プレイヤーモードへ移行することとなるが、これについては後述する。一方、投入されていなければ、S160に示す段階へ進む。

【0062】S160に示す段階においては、この段階までにターンタイマー62で示されるカウンタがゼロになった

か否かが判断される。ゼロになっていれば、S180に示す段階へ進む(後述)。一方、ゼロになっていなければ、S161に示す段階へ進む。S161に示す段階においては、この段階までにラウンドタイマー61で示されるカウンタがゼロになったか否かが判断される。ゼロになっていれば、図3のS200に示す段階へ進み、勝敗判定段階へ移行する(後述)。一方、ゼロになっていなければ、S162に示す段階へ進む。

【0063】S162に示す段階においては、両キャラクタによる攻撃の成否が攻撃判定手段23により判定され、その判定結果により、両キャラクタの耐久力が減じられ、その値が耐久力ゲージ72,82に表示される。そして、S163に示す段階へ進む。S163に示す段階においては、この段階までに、両キャラクタのいずれかの耐久力がゼロになっているか否かが判断される。いずれかがゼロになっていると判定されれば、図3のS200に示す段階へ進み、勝敗判定段階へ移行する(後述)。一方、いずれの耐久力もゼロになっていなければ、S170に示す段階へ進む。

【0064】S170に示す段階においては、この段階までに、インタラプティングショット(フローチャート中では、「I.S.」と略記する。)が成功しているか否かが判断される。成功していれば、S180に示す段階へ進む(後述)。なお、インタラプティングショットの成功により、相手側の耐久力がゼロとなった場合には、S163に示す段階における判定が優先される。一方、成功していなければ、S171に示す段階へ進む。

【0065】S171に示す段階においては、この段階までに、入替アイテムが取得されているか否かが判断される。取得されていなければ、再びS150に示す段階へ進み、乱入の有無が判断される。一方、取得されていれば、S180に示す段階へ進む。S160に示す段階においてターンが経過したと判断された場合、S170に示す段階においてインタラプティングショットが成功したと判断された場合、又は、S171に示す段階において入替アイテムが取得された場合には、S180に示す段階において、領域入替手段22によって、表示領域の入れ替えが行われる。すなわち、上側領域66に表示されているキャラクタの移動可能範囲として設定されているパラメータが、下側領域67における移動可能範囲のパラメータに置き換えられる。同時に、下側領域67に表示されているキャラクタの移動可能範囲として設定されているパラメータが、上側領域66における移動可能範囲のパラメータに置き換えられる。また、各キャラクタに関わる各数値、すなわち耐久力、残弾数、爆弾数、残機数及び得点は、そのまま保持される。

【0066】そして、入れ替えられたパラメータによって、表示制御手段21によって表示画面60に改めて両キャラクタが表示されることで、表示領域が入れ替わることとなる。そして、再びS140に示す段階へ進んで、新たなターンのカウンタダウンが開始される。

（勝敗判定段階）図2のS161に示す段階でラウンドが終了したと判定された場合、又は、同S163に示す段階でどちらかの耐久力がゼロになったと判定された場合には、図3のS200に示す段階へ進み、勝敗判定段階へ移行する。

【0067】まず、S200に示す段階においては、勝敗判定手段24により、プレーヤー側の勝利か否かが判断される。この段階では、図2のS161に示す段階から進んできた場合には、プレーヤー側の耐久力が、コンピュータ側の耐久力より大きければ、プレーヤー側の勝利と判断される。

【0068】また、図2のS163に示す段階から進んできた場合には、コンピュータ側の耐久力がゼロとなっていれば、プレーヤー側の勝利と判断される。なお、両者ともにゼロとなっているときには、コンピュータ側が先にゼロになった場合、プレーヤー側の勝利と判断される。しかし、上記のいずれにも該当しない場合には、コンピュータ側の勝利と判断される。

【0069】そして、プレーヤー側の勝利と判断された場合にはS210に示す段階へ、コンピュータ側の勝利と判断された場合にはS250に示す段階へそれぞれ進む。

（プレーヤー側の勝利）S200に示す段階においてプレーヤー側の勝利と判断された場合には、S210に示す段階においてコンピュータ側の残機数がゼロであったか否かが判断される。ゼロでなかった場合には、コンピュータ側の残機数を1減じた後にS260に示す段階へ進む（後述）。また、ゼロであった場合には、S230に示す段階へ進む。

【0070】S230に示す段階においては、当該ステージがクリアされたこととなり、その旨が表示画面60に表示される。そして、S240に示す段階へ進む。S240に示す段階においては、全ステージがクリアされたか否かが判断される。クリアされていれば、その旨が表示画面60に表示された後に、遊技は終了する。なお、この場合、得点を持ち越して再び第1ステージから遊技を再開する設定とすることもできる。一方、クリアされていなければ、S241に示す段階へ進む。

【0071】S241に示す段階においては、ステージパラメータが1増加され、図2のS120に示す段階へ進む。そして、図2のS120に示す段階から再び、次のステージにおけるラウンド戦闘段階が開始される。

（コンピュータ側の勝利）S200に示す段階においてコンピュータ側の勝利と判断された場合には、S250に示す段階においてプレーヤー側の残機数がゼロであったか否かが判断される。ゼロであった場合には、この段階でゲームオーバーとなり、その旨が表示画面60に表示され、遊技は終了する。なお、この場合、遊技終了前の所定時間の間に、コイン投入により当該ステージからの再開が可能である旨のコンティニュー画面を表示する設定とすることもできる。一方、ゼロでなかった場合には、プレー

ヤー側の残機数を1減じた後にS260に示す段階へ進む。

【0072】S260に示す段階においては、いずれの側の勝利であっても、領域入替手段22によって、表示領域の入れ替えが行われる。すなわち、上側領域66に表示されているキャラクタの移動可能範囲として設定されているパラメータが、下側領域67における移動可能範囲のパラメータに置き換えられる。同時に、下側領域67に表示されているキャラクタの移動可能範囲として設定されているパラメータが、上側領域66における移動可能範囲のパラメータに置き換えられる。また、各キャラクタに関わる各数値のうち、先述のS210に示す段階又はS250に示す段階で減じられた残機数、及び得点はそのまま保持されるが、耐久力、残弾数及び爆弾数は初期値に戻される。

【0073】そして、入れ替えられたパラメータによって、表示制御手段21によって表示画面60に改めて両キャラクタが表示されることで、表示領域が入れ替わることとなる。そして、再びS130に示す段階へ進んで、新たなラウンドのカウントダウンが開始され、再びラウンド戦闘段階が開始される。

（2プレーヤーモード）以下、図4及び図5を参照しつつ、2プレーヤーモードを説明する。なお、フローチャート中の「1P」は1プレーヤーモードにおける「プレーヤー」と同一である「第一プレーヤー」を、「2P」は図2のS150に示す段階において乱入してきた「第二プレーヤー」をそれぞれ略記したものである。

【0074】2プレーヤーモードは、図4で示されるラウンド戦闘段階、及び、図5で示される勝敗判定段階に分けられる。

（ラウンド戦闘段階）まず、図2のS150に示す段階より進んできたS300に示す段階において、それまでに第二キャラクタ81が表示されていた表示領域に、第二プレーヤーが操作する第二キャラクタ81が表示される。そして、その反対側の表示領域には、第一キャラクタ71、すなわちそれまでの1プレーヤーモードにおけるプレーヤーキャラクタが表示される。また、これ以降、第二移動操作手段50及び第二攻撃操作手段55への操作が有効となる。そして、S330に示す段階へ進む。

【0075】S330に示す段階においては、ラウンドのカウントダウンが開始される。すなわち、表示画面60上のラウンドタイマー61に最大値が表示され、刻一刻とその数値が減少していく。この段階以降、第一キャラクタ71の移動は、第一プレーヤーの操作により、第一移動操作手段40により行われる。すなわち、第一移動操作手段40に加えられた操作が、表示制御手段21により、第一キャラクタ71の移動として表示画面60に表示される。

【0076】一方、第二キャラクタ81の移動は、第二プレーヤーの操作により、第二移動操作手段50により行われる。すなわち、第二移動操作手段50に加えられた操作が、表示制御手段21により、第二キャラクタ81の移動として表示画面60に表示される。また、第一キャラクタ71

の攻撃は、第一プレイヤーの操作により、第一攻撃操作手段45により行われる。すなわち、第一攻撃操作手段45に加えられた操作が、表示制御手段21により、第一キャラクター71からの攻撃手段74として表示画面60に表示される。

【0077】一方、第二キャラクター81の攻撃は、第二プレイヤーの操作により、第二攻撃操作手段55により行われる。すなわち、第二攻撃操作手段55に加えられた操作が、表示制御手段21により、第二キャラクター81からの攻撃手段84として表示画面60に表示される。以上により、両キャラクターによる互いへの攻撃が可能となる。そして、S340に示す段階へ進む。

【0078】S340に示す段階においては、ターンのカウントダウンが開始される。すなわち、表示画面60上のターンタイマー62に最大値が表示され、刻一刻とその数値が減少していく。そして、S360に示す段階へ進む。S360に示す段階においては、この段階までにターンタイマー62で示されるカウントがゼロになったか否かが判断される。ゼロになっていなければ、S380に示す段階へ進む（後述）。一方、ゼロになっていなければ、S361に示す段階へ進む。

【0079】S361に示す段階においては、この段階までにラウンドタイマー61で示されるカウントがゼロになったか否かが判断される。ゼロになっていければ、図5のS400に示す段階へ進み、勝敗判定段階へ移行する（後述）。一方、ゼロになっていなければ、S362に示す段階へ進む。S362に示す段階においては、両キャラクターによる攻撃の成否が攻撃判定手段23により判定され、その判定結果により、両キャラクターの耐久力が減じられ、その値が耐久力ゲージ72,82に表示される。そして、S363に示す段階へ進む。

【0080】S363に示す段階においては、この段階までに、両キャラクターのいずれかの耐久力がゼロになっているか否かが判定される。いずれかがゼロになっていると判定されれば、図5のS400に示す段階へ進み、勝敗判定段階へ移行する（後述）。一方、いずれの耐久力もゼロになっていなければ、S370に示す段階へ進む。S370に示す段階においては、この段階までに、インタラプティングショット（フローチャート中では、「I.S.」と略記する。）が成功しているか否かが判断される。成功していれば、S380に示す段階へ進む（後述）。なお、インタラプティングショットの成功により、相手側の耐久力がゼロとなった場合には、S363に示す段階における判定が優先される。一方、成功していなければ、S371に示す段階へ進む。

【0081】S371に示す段階においては、この段階までに、入替アイテムが取得されているか否かが判断される。取得されていなければ、再びS360に示す段階へ進み、ターン経過の有無が判断される。一方、取得されていければ、S380に示す段階へ進む。S360に示す段階にお

てターンが経過したと判断された場合、S370に示す段階においてインタラプティングショットが成功したと判断された場合、又は、S371に示す段階において入替アイテムが取得された場合には、S380に示す段階において、領域入替手段22によって、表示領域の入れ替えが行われる。すなわち、上側領域66に表示されているキャラクターの移動可能範囲として設定されているパラメータが、下側領域67における移動可能範囲のパラメータに置き換えられる。同時に、下側領域67に表示されているキャラクターの移動可能範囲として設定されているパラメータが、上側領域66における移動可能範囲のパラメータに置き換えられる。また、各キャラクターに関わる各数値、すなわち耐久力、残弾数、爆弾数、残機数及び得点は、そのまま保持される。

【0082】そして、入れ替えられたパラメータによって、表示制御手段21によって表示画面60に改めて両キャラクターが表示されることで、表示領域が入れ替わることとなる。そして、再びS340に示す段階へ進んで、新たなターンのカウントダウンが開始される。

（勝敗判定段階）図4のS361に示す段階でラウンドが終了したと判定された場合、又は、同S363に示す段階でどちらかの耐久力がゼロになったと判定された場合には、図5のS400に示す段階へ進み、勝敗判定段階へ移行する。

【0083】まず、S400に示す段階においては、勝敗判定手段24により、第一プレイヤー側の勝利か否かが判断される。この段階では、図4のS361に示す段階から進んできた場合には、第一プレイヤー側の耐久力が、第二プレイヤー側の耐久力より大きければ、第一プレイヤー側の勝利と判断される。

【0084】また、図4のS363に示す段階から進んできた場合には、第二プレイヤー側の耐久力がゼロとなっていれば、第一プレイヤー側の勝利と判断される。なお、両者ともにゼロとなっていたときには、第二プレイヤー側が先にゼロになった場合、第一プレイヤー側の勝利と判断される。しかし、上記のいずれにも該当しない場合には、第二プレイヤー側の勝利と判断される。

【0085】そして、第一プレイヤー側の勝利と判断された場合にはS410に示す段階へ、第二プレイヤー側の勝利と判断された場合にはS450に示す段階へそれぞれ進む。

（第一プレイヤー側の勝利）S400に示す段階において第一プレイヤー側の勝利と判断された場合には、S410に示す段階において第二プレイヤー側の残機数がゼロであったか否かが判断される。ゼロでなかった場合には、第二プレイヤー側の残機数を1減じた後にS460に示す段階へ進む（後述）。また、ゼロであった場合には、第二プレイヤーによる乱入は第一プレイヤーによって阻止されたことになる。そして、再び図2のS120に示す段階へ進み、乱入時に行われていたステージから1プレイヤーモ

ードが再開される。この際、2プレイヤーモードにおいて獲得した得点が加算されるような設定とすることもできる。

【0086】(第二プレイヤー側の勝利) S400に示す段階において第二プレイヤー側の勝利と判断された場合には、S450に示す段階において第一プレイヤー側の残機数がゼロであったか否かが判断される。ゼロであった場合には、第二プレイヤーによる乱入は成功したことになる。そして、S470に示す段階において、第二プレイヤーが新たに第一プレイヤーになるとともに、再び図2のS110に示す段階へ進み、新たに第1ステージから1プレイヤーモードが再開される。この際、2プレイヤーモードにおいて獲得した得点が加算されるような設定とすることもできる。一方、ゼロでなかった場合には、第一プレイヤー側の残機数を1減じた後にS260に示す段階へ進む。

【0087】S260に示す段階においては、いずれの側の勝利であっても、領域入替手段22によって、表示領域の入れ替えが行われる。すなわち、上側領域66に表示されているキャラクタの移動可能範囲として設定されているパラメータが、下側領域67における移動可能範囲のパラメータに置き換えられる。同時に、下側領域67に表示されているキャラクタの移動可能範囲として設定されているパラメータが、上側領域66における移動可能範囲のパラメータに置き換えられる。また、各キャラクタに関わる各数値のうち、先述のS410に示す段階又はS450に示す段階で減じられた残機数、及び得点はそのまま保持されるが、耐久力、残弾数及び爆弾数は初期値に戻される。

【0088】そして、入れ替えられたパラメータによって、表示制御手段21によって表示画面60に改めて両キャラクタが表示されることで、表示領域が入れ替わることとなる。そして、再びS330に示す段階へ進んで、新たなラウンドのカウントダウンが開始され、再びラウンド戦闘段階が開始される。

【0089】

【発明の効果】本発明は上記のように構成されているので、以下に記す効果を奏する。すなわち、画面が上下二

分割され、その各々に対戦するキャラクタが位置するような対戦シューティングゲームにおいて、各自のキャラクタのポジションを変化可能とすることで、遊技条件をできるだけ公平とするとともに、変化に富む遊技性を提供することが可能となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一の実施の形態における機能ブロック図である。

【図2】本発明の一の実施の形態における1プレイヤーモードの遊技進行を示すフローチャートである。

【図3】本発明の一の実施の形態における1プレイヤーモードの遊技進行を示すフローチャートである。

【図4】本発明の一の実施の形態における2プレイヤーモードの遊技進行を示すフローチャートである。

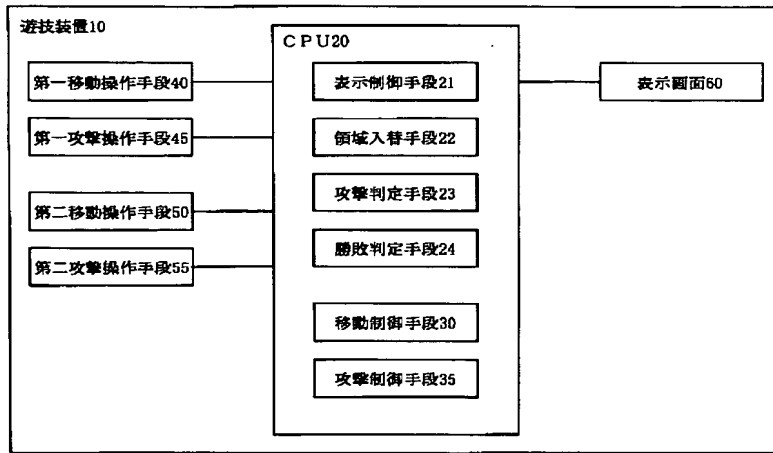
【図5】本発明の一の実施の形態における2プレイヤーモードの遊技進行を示すフローチャートである。

【図6】本発明の一の実施の形態における遊技画面を示す。

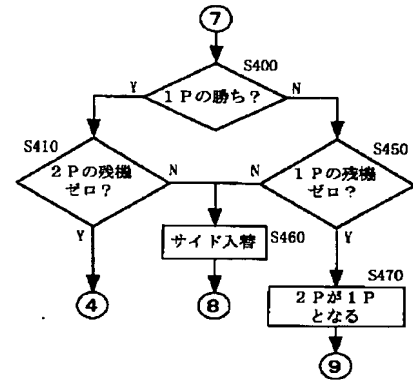
【符号の説明】

10 遊技装置	
20 CPU	
21 表示制御手段	22 領域入替手段
23 攻撃判定手段	24 勝敗判定手段
30 移動制御手段	35 攻撃制御手段
40 第一移動操作手段	45 第一攻撃操作手段
50 第二移動操作手段	55 第二攻撃操作手段
60 表示画面	
61 ラウンドタイマー	62 ターンタイマー
65 境界	
66 上側領域	67 下側領域
71 第一キャラクタ	72, 82 耐久力ゲージ
73, 83 残機表示部	74, 84 攻撃手段
75, 85 残弾ゲージ	76, 86 爆弾表示部
77, 87 得点表示部	
81 第二キャラクタ	

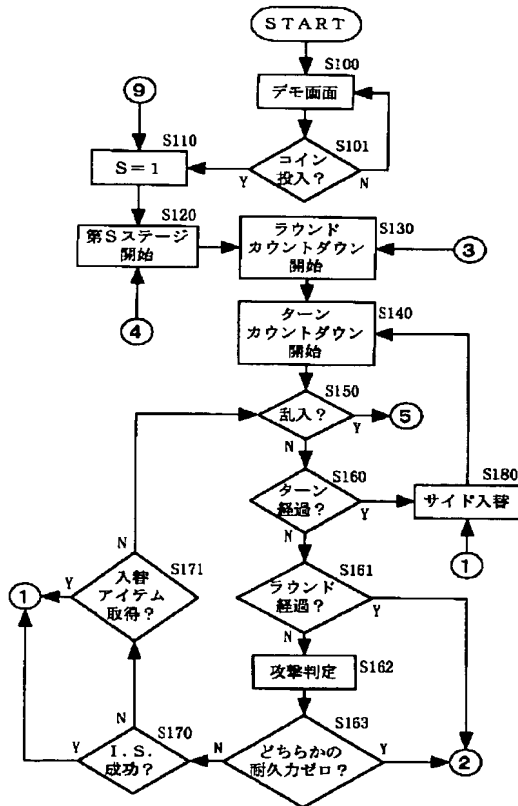
【図1】



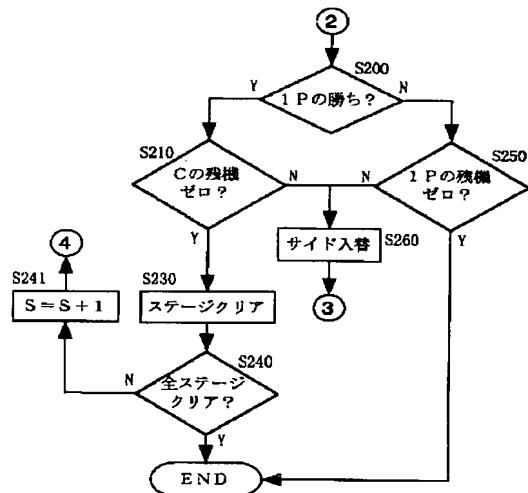
【図5】



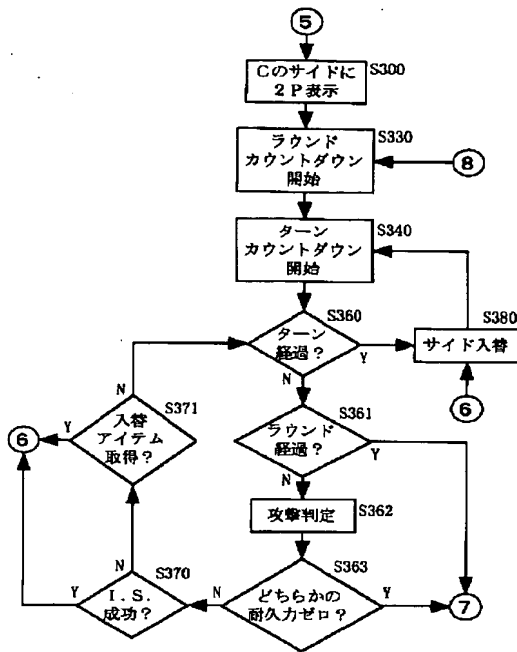
【図2】



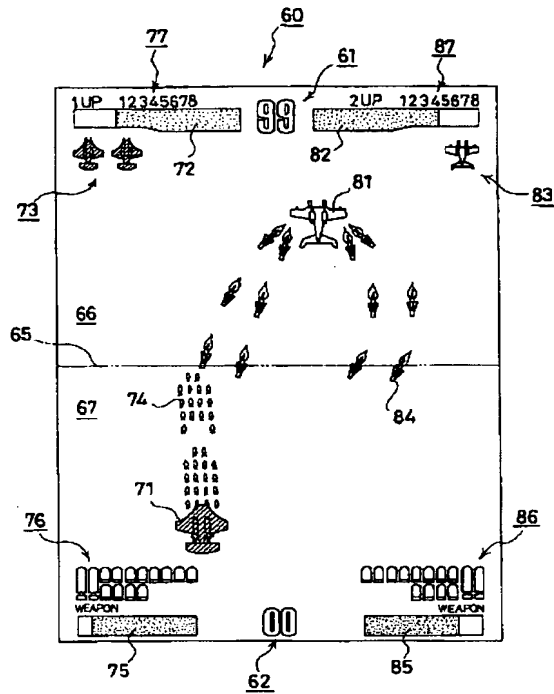
【図3】



【図4】



【図6】



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

- ☐ BLACK BORDERS
- ☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- ☐ FADED TEXT OR DRAWING
- ☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING
- ☐ SKEWED/SLANTED IMAGES
- ☒ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS
- ☐ GRAY SCALE DOCUMENTS
- ☒ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT
- ☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY
- ☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**